

Dicta, SchirmmacherGroup

INTERACTUM

Das Spiel zur Transaktionsanalyse

© 2019 DICTA, Deggendorf / SchirmmacherGroup, Berg

Vertrieb über:

managerSeminare Verlags GmbH

Endenicher Straße 41, D-53115 Bonn

Tel: 0228-97791-0, Fax: 0228-97791-99

info@managerseminare.de

www.managerseminare.de/shop

Die Autoren haben sich bemüht, die Copyright-Inhaber aller verwendeten Zitate, Texte, Abbildungen und Illustrationen zu ermitteln. Sollten wir jemanden übersehen haben, so bitten wir den Copyright-Inhaber, sich mit uns in Verbindung zu setzen. Abbildungen des Spieles können produktionsbedingt geringfügig vom beigefügten Spielmaterial abweichen.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und der Verbreitung sowie der Übersetzung vorbehalten.

Herausgeber der Edition Training aktuell:

Ralf Muskatewitz, Jürgen Graf, Nicole Bußmann

Produktidee: DICTA / SchirmmacherGroup

Lektorat: Sibylle Schirmmacher

Grafik: Type & Print, Thomas Sommerer

Konturgrafiken: www.shutterstock.com

Druck und Herstellung: WinGo Games, Huizhou

Inhaltsverzeichnis

1. Hallo erstmal!	5
2. Spielmaterial	6
3. Spielidee	6
4. Spielziel	7
5. Vorbereitung	7
5.1 Anwendungssicherheit erwerben	7
5.2 Spielphasen	8
5.3 Spieldauer	8
5.4 Spielvorbereitung.....	8
6. Spielverlauf	11
6.1 Einführung	11
6.2 Theorieinput.....	11
6.2.1 Kurzeinführung: Die Transaktionsanalyse	11
6.2.2 Kurzeinführung: Ichzustände	11
6.2.3 Kurzeinführung: Transaktionen.....	12
6.3 Willkommen bei den Schuberts	12
6.4 Spieleinführung im Überblick.....	14
6.5 Siegpunkte sammeln.....	14
6.6 Spielbeginn.....	14
6.7 Bewegen der Läuferfigur.....	14
6.8 Spielphasen-Karte ziehen.....	15
6.9 Bearbeitung der Aufgaben	15
6.10 Ichzustands-Karten	16
6.11 Transaktionspfeile	16
6.12 Booster- und Joker-Karten.....	17
6.13 Bearbeitung der Teilaufgaben „Alle“	17
6.14 Bearbeitung der Teilaufgaben „Aktives Team“	19
6.15 Spielzug-Abschluss	19
6.16 Spielphasen-Abschluss und Spielphasen-Wechsel	19
6.16.1 Eckfeld 1	20
6.16.2 Eckfeld 2	21
6.16.3 Eckfeld 3	21
6.17 Spielende und Spielauswertung	22

7 Übersichten	22
7.1 Spielverlauf.....	22
7.2 Aufgaben Spielphase 1 – Ichzustände in Äußerungen	24
7.3 Aufgaben Spielphase 2 – Ichzustände im Dialog.....	24
7.4 Aufgaben Spielphase 3 – Parallele und gekreuzte Transaktionen.....	25
7.5 Aufgaben Spielphase 4 – Doppelbödiqe Transaktionen.....	25
8 Texte zur Einführung in das Modell	26
8.1 Was sagen wir, nachdem wir ‚Hallo‘ gesagt haben? Eine kurze Einführung in unmittelbar spielrelevante Aspekte der Transaktionsanalyse.....	26
8.1.1 Was ist Transaktionsanalyse?	26
8.1.2 Ich bin, du bist, wir sind. Über unsere Persönlichkeit: die Ichzustände.....	27
8.1.3 Wie wir „sind“. Unser Bild nach außen: Ichzustände im Verhalten.....	28
8.1.4 Wie wir in Beziehung gehen: die Transaktionen.....	31
8.1.5 Parallele Transaktionen	32
8.1.6 Gekreuzte Transaktionen.....	33
8.1.7 Doppelbödiqe Transaktionen	34
8.2 Was wir nicht im Spiel abgebildet haben – eine vertiefende Einführung in die Transaktionsanalyse	37
8.2.1 Grundlegende Haltung und Menschenbild der Transaktionsanalyse.....	37
8.2.2 Autonomie: Bin ich der Mensch, der ich sein kann?.....	37
8.2.3 Grundhaltungen: Wie sehe ich mich und wie sehe ich die anderen?	38
8.2.4 Grundhaltungen, Ichzustände und Transaktionen.....	39
8.2.5 Wie wir geworden sind. Unser inneres Erleben	39
9 Beispiellösungen	42
9.1 Spielphase 1	42
9.2 Spielphase 2+3	44
9.3 Spielphase 4.....	46
10 Was bringt mir diese Aufgabe?	48
10.1 Was bringt mir diese Aufgabe? – Spielphase 1	48
10.2 Was bringt mir diese Aufgabe? – Spielphase 2	48
10.3 Was bringt mir diese Aufgabe? – Spielphase 3	49
10.4 Was bringt mir diese Aufgabe? – Spielphase 4	49
11 Die Autoren	50

Hallo erstmal!

Liebe Trainerinnen und Trainer,

herzlich Willkommen zu INTERACTUM – dem Spiel zur Transaktionsanalyse. Dieser Titel wird aus dem Lateinischen abgeleitet und ist vor allem im Englischen gebräuchlich. Ins Deutsche wird er am besten mit „Wechselwirkung“ übersetzt. Genau dazu laden wir Sie ein: sich mit der Wechselwirkung, die in der zwischenmenschlichen Kommunikation entsteht, zu beschäftigen. Psychologischer Hintergrund dafür ist die Transaktionsanalyse, aus deren vielfältigen Modellen Sie hier zwei zentrale Landkarten kennenlernen werden: die Ichzustände und die Transaktionen.

Dabei wird es zuerst um das Erkennen und Beschreiben der Persönlichkeit gehen und dann darum, was geschieht, wenn zwei oder mehr Personen miteinander in Kontakt und in Beziehung treten – wenn sie kommunizieren.

In diesem Spiel werden wir es mit verschiedenen fiktiven Menschen zu tun haben und sie in ihren Persönlichkeiten und in ihren verschiedenen Interaktionen beobachten. Das sind vor allem die vier Mitglieder der Familie Schubert, die Sie gleich näher kennenlernen werden.

Der psychologische Hintergrund, auf dem wir Ihnen diese Aspekte näherbringen, ist der der Transaktionsanalyse. Dazu werden Sie in Kapitel 8 „Texte zur Einführung in das Modell“ zwei psychologische Landkarten kennenlernen: die Ichzustände und die Transaktionen.

Für über das Spiel hinaus an der Transaktionsanalyse Interessierte gibt es im Anschluss an diese beiden unmittelbar spielrelevanten Aspekte der Transaktionsanalyse noch weiterführende Informationen.

Und jetzt wünschen wir Ihnen spannende Erkenntnisse und Erfahrungen – und vor allem viel Spaß beim Spielen!

Ihr INTERACTUM-Team

Henning Schulze

Klaus Sejkora

Theresa Demmer

Sibylle Schirmmacher

Uwe Schirmmacher

Anmerkung: Um einen guten Lesefluss zu gewährleisten, haben wir im Leitfaden durchgängig die männliche Schreibform benutzt. Selbstverständlich sind hier, genau wie bei beispielhaften Abbildungen der Ichzustände, immer alle drei Geschlechter gemeint.

2

Spielmaterial

- 1 Trainerleitfaden
- 1 Spielbrett
- 4 Übersichtskarten „Willkommen bei den Schuberts“ / „Transaktionsdiagramm“
- 4 Übersichtskarten „Aufgaben“
- 4 x 6 Ichzustands-Karten
- 60 Spielphasen-Karten
- 4 x 2 Booster-Karten
- 4 x 2 Joker-Karten
- 44 Transaktionspfeile (11 x kurz, 11 x lang, 11 x gestrichelt kurz, 11 x gestrichelt lang)
- 1 Läuferfigur
- 1 Würfel (Zahlen 1-4)
- 1 Sanduhr
- 4 leere Zip-Beutel für die Aufbewahrung der Spielkarten und losen Spielmaterialien.

3

Spielidee

Das Spiel wird mit 4-16 Spielern in 2-4 Teams durchgeführt. Alle Teams stehen im Wettbewerb zueinander. Im Spielverlauf sammeln die Teams Siegpunkte, indem sie diverse Aufgaben lösen. Das Team gewinnt, das am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte hat.

Spielziel

- Wichtige Grundlagen der „Transaktionsanalyse“ nach Eric Berne verstehen
- Menschliche Persönlichkeit und menschliches Verhalten verstehen und erkennen
- Typische Kommunikationsprobleme erfassen
- Für Kommunikationsprobleme im Alltag sensibilisiert werden
- Lösungen für eigene Kommunikationsprobleme entwickeln
- Neue Kommunikationsmuster üben

Das Spiel hat zum Ziel, aktives und intuitives Beobachten menschlichen Verhaltens, insbesondere in schwierigen Situationen, zu trainieren. Dadurch werden konstruktive Optionen im Umgang mit der eigenen Persönlichkeit durch Spontaneität in der Aktivierung der eigenen Ichzustände möglich. Das wiederum erlaubt lösungsorientierte Steuerung der Kommunikation durch das Einsetzen verschiedener Transaktionen.

Die Transaktionsanalyse enthält einen komplexen Reichtum an weiteren Landkarten über z.B. die menschliche Psyche und ihre Struktur, den unbewussten Lebensplan, Antreiber, menschliche Grundbedürfnisse und Gefühle etc., mit denen wir uns hier aber nicht weiter beschäftigen werden.

Vorbereitung

5.1 Anwendungssicherheit erwerben

Bevor Sie das Spiel zum ersten Mal in einer Gruppe durchführen, sollten Sie sich gut mit den Spielregeln sowie mit den Theorien zur Transaktionsanalyse vertraut machen.

Wir empfehlen hierfür die Durchführung eines informellen Testspiels im Vorfeld des Seminars, bei dem Sie die Anleitung und Durchführung des Spiels üben können. In Kapitel 8 und 9 dieses Trainerleitfadens finden Sie zudem vertiefende Informationen zur Transaktionsanalyse sowie Lösungsbeispiele für einige Übungen des Spiels.

Des Weiteren finden Sie auch Seminar- und Weiterbildungsangebote, in denen Sie das Spiel und den Umgang mit der Transaktionsanalyse lernen, üben und verinnerlichen können (siehe www.dic-ta.eu, www.schirrmachergroup.de sowie die beiliegenden Flyer).

5

5.2 Spielphasen

Das Spiel besteht aus 4 aufeinander aufbauenden Spielphasen, welche im Zuge einer einfachen Spielbrett-Umrandung durchlaufen werden:

Spielphase 1 konzentriert sich auf die TA-Landkarte der Ichzustände am Beispiel von einfachen Äußerungen. Sie beginnt auf dem Start-/Zielfeld und endet auf dem 1. Eckfeld des Spielbretts.

Spielphase 2 konzentriert sich auf die TA-Landkarte der Ichzustände am Beispiel von Dialogen. Sie beginnt auf dem 1. Eckfeld und endet auf dem 2. Eckfeld des Spielbretts.

Spielphase 3 konzentriert sich auf die TA-Landkarte der Transaktionen am Beispiel von parallelen und gekreuzten Transaktionen. Sie beginnt auf dem 2. Eckfeld und endet auf dem 3. Eckfeld des Spielbretts.

Spielphase 4 konzentriert sich auf die TA-Landkarte der Transaktionen am Beispiel von doppelbödig¹ Transaktionen. Sie beginnt auf dem 3. Eckfeld und endet auf dem Start-/Zielfeld des Spielbretts.

5.3 Spieldauer

Die Spieldauer für eine komplette Umrandung des Spielbretts beträgt, je nach Gruppenstärke und Spieltempo, etwa 3-4 Stunden. Darin eingerechnet ist die Zeit für sämtliche Regelerläuterungen, den Theorieinput zu den TA-Landkarten der Ichzustände und der Transaktionen, zwei Eckfeldübungen, den Praxistransfer und die Spielauswertung.

Sie können die Spielphasen nach Bedarf aber auch einzeln spielen oder beispielsweise die Spielphasen 1 und 2 zur TA-Landkarte der Ichzustände an einem Seminartag und die Spielphasen 3 und 4 zur TA-Landkarte der Transaktionen an einem anderen Seminartag durchführen, wobei sich die Spieldauer entsprechend verkürzt.

5.4 Spielvorbereitung

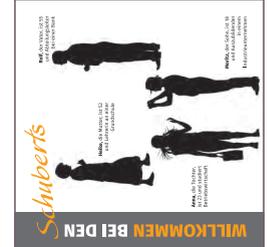
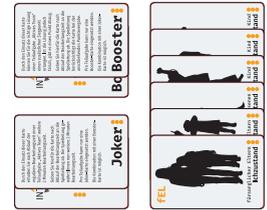
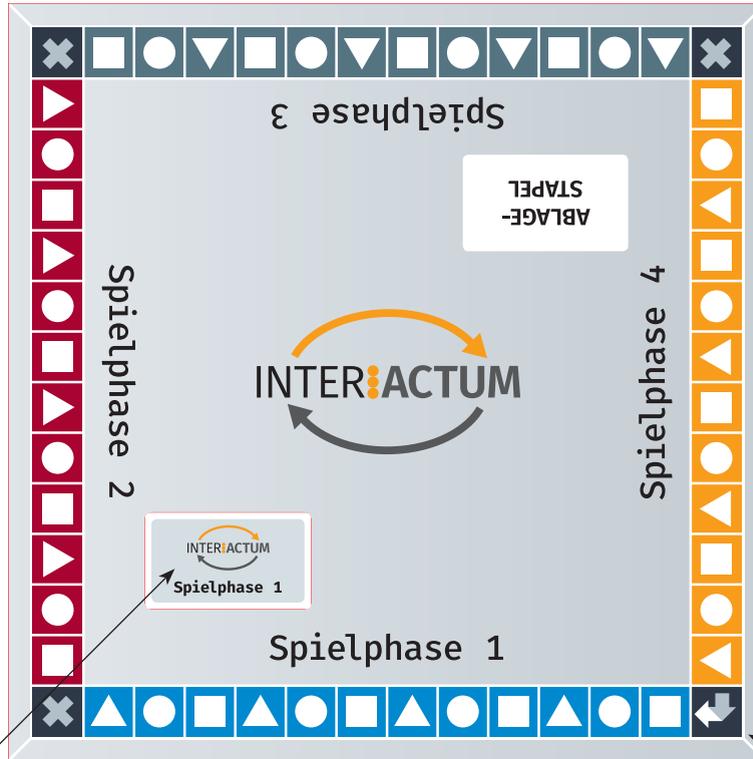
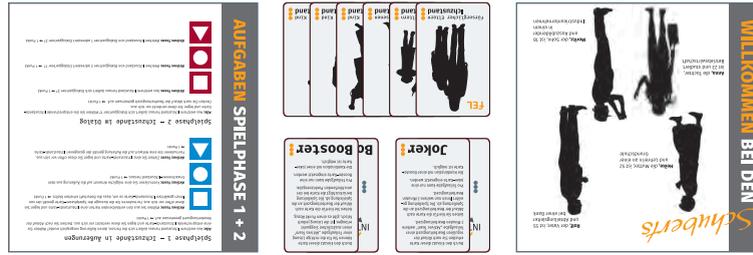
Der Spieltisch sollte so groß sein, dass alle Teilnehmer bequem Platz am Tisch finden, aber auch noch gut auf das Spielbrett zugreifen können. In die Mitte des Tisches platzieren Sie das Spielbrett. Jedes Team sitzt an einer der vier Seiten des Spieltisches. Bei nur zwei Teams sollten diese sich gegenüber sitzen, bei drei Teams bleibt eine beliebige Seite des Tisches frei.

Stellen Sie die Läuferfigur auf das Start-/ Zielfeld mit den Pfeilen, legen Sie den Würfel daneben bereit und stellen Sie die Sanduhr dazu.

Sortieren Sie die Spielphasen-Karten in drei Stapel (Spielphase 1, Spielphase 2+3, Spielphase 4) und mischen Sie jeden der drei Stapel gründlich.

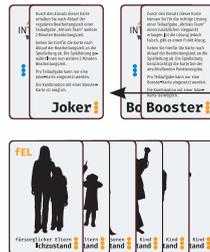
1) In der Literatur findet sich dafür oft der Begriff „verdeckte Transaktionen“. Wir verwenden hier den unserer Ansicht nach besser verständlichen Begriff „doppelbödig“. Mehr dazu in Kapitel 8.1.7.

Start- aufstellung



Spielphasen-Karten
mit QR-Code für
Audiowiedergabe

Übersichtskarte
Willkommen bei den
Schuberts / „Transaktions-
diagramm“



- Start-/ Zielfeld**
- 2 Booster-Karten**
- 2 Joker-Karten**
- 6 Ichzustands-Karten**
- Übersichtskarte**
- „Aufgaben“**

5

Legen Sie den Kartenstapel „Spielphase 1“ mit der Rückseite nach oben auf das Feld „Nachziehstapel“ in der Mitte des Spielbretts, das Feld „Ablagestapel“ bleibt leer.

Die Kartenstapel „Spielphase 2+3“ und „Spielphase 4“ legen Sie zunächst beiseite. Die Nachzieh-Kartenstapel werden nach jeder Spielphase ausgetauscht (vgl. Kapitel 6.16).

Platzieren Sie unterhalb jeder Spielbrett-Seite eine Übersichtskarte „Willkommen bei den Schuberts“ und eine Übersichtskarte mit den Aufgaben zu den Spielphasen 1 und 2. Auf den Rückseiten der beiden Übersichtskarten befinden sich die Übersichten zu den Spielphasen 3 und 4. Die Karten werden nach Erreichen von Eckfeld 2 umgedreht.

Sortieren Sie die Ichzustands-Karten nach den vier Farben der Rückseite und legen Sie je 6 Karten einer Farbe entsprechend den Spielbrett-Seiten zwischen den Übersichtskarten bereit. Die Farben bestimmen gleichzeitig die jeweilige Team-Farbe.

Teilen Sie an jedes Team 2 Booster- und 2 Joker-Karten in den entsprechenden Team-Farben aus.

Lösen Sie 8 kurze, 8 lange, 8 gestrichelte kurze und 8 gestrichelte lange Transaktionspfeile aus den Stanzbrettern. Legen Sie die Transaktionspfeile zunächst beiseite, da diese für die ersten beiden Spielphasen nicht benötigt werden. Die übrigen Pfeile in den Stanzbrettern sind Ersatz-Spielmaterial.

Damit die Teams sich während des Spiels Notizen machen können, sollten Notizblöcke und Stifte bereitliegen. Dem Trainer sollten 1-2 Flipcharts zur Verfügung stehen, an denen er die Transaktionsanalyse erklären und im Spielverlauf den Punktestand notieren kann.

Nach Spielende können Sie Spielfigur, Würfel und Sanduhr sowie Transaktionspfeile und Spielkarten in die beigelegten wiederverschließbaren Beutel sortieren.

Das Spiel bietet Ihnen die Möglichkeit, alle Inhalte der „Spielphasen-Karten“ auch als Audio-Dateien wiederzugeben. Um dieses Feature zu nutzen, benötigen Sie ein Smartphone oder Tablet, auf das Sie vor Spielbeginn unsere kostenlose App „Interactum“ laden. Sie finden den Link zu der App unter www.schirmmachergroup.de/interactum oder unter dem Suchwort „Interactum“ im Apple „App Store“ oder im „Google Play Store“.

Aktivieren Sie die App und richten Sie die Kamera Ihres Smartphones oder Tablets auf den QR-Code einer Spielphasen-Karte. Drücken Sie nun den Button „QR-Code scannen“, spielt Ihnen die Interactum-App automatisch den passenden Inhalt vor. Sie müssen hierfür nicht mit dem Internet oder einem Mobilfunk-Dienst verbunden sein. Über die entsprechenden

Bedienfelder können Sie die Wiedergabe einer Audiodatei beliebig starten, anhalten oder wiederholen. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle weiteren Karten.

Die Verwendung der App im Spiel ist optional, Sie können alternativ die Inhalte der Spielphasen-Karten im Spiel auch selbst wiedergeben.



Beim Frühstück **01**

Rolf zu Anna, die bei einer Tasse Kaffee über einem Buch brütet:

Studium heißt mehr als nur einfach zu lernen!



Spielverlauf

6.1 Einführung

Zunächst machen Sie die Teilnehmer mit den Zielen des Spiels vertraut und umreißen kurz die Spielidee. Dann bitten Sie die Teilnehmer, je nach Gruppenstärke, sich in 2 bis 4 Teams mit je 2-4 Spielern aufzuteilen. Die Teamstärke sollte möglichst ausgewogen sein, genau wie der Wissensstand der Teilnehmer zur Transaktionsanalyse. Je kleiner die Teams, desto intensiver ist in der Regel das Erlebnis für den Einzelnen. Besteht beispielsweise eine Gruppe aus 8 Teilnehmern, empfehlen wir 4 Teams mit je 2 Spielern zu bilden.

6.2 Theorieinput

Um „Interactum“ sinnvoll durchführen zu können, benötigen die Teilnehmer ein gewisses Maß an Theorieinput zur Transaktionsanalyse. Geben Sie den Teilnehmern im Spielverlauf aber möglichst immer nur so viel Input zur Transaktionsanalyse, wie dieser für die Durchführung einer Spielphase benötigt wird.

- a) Erläutern Sie vor Spielphase 1 anhand eines Schaubilds (z.B. Flipchart oder Übersicht „Transaktionsdiagramm“) die TA-Landkarte der „Ichzustände“ und beschränken Sie sich vorläufig darauf.
- b) Eine Erläuterung der TA-Landkarte der „Transaktionen“ sollte erst auf dem 2. Eckfeld vor der Spielphase 3: „Transaktionen“ erfolgen. Bitte beschränken Sie hier Ihre näheren Erläuterungen zunächst auf die parallelen und gekreuzten Transaktionen und erwähnen Sie lediglich der Vollständigkeit halber die „doppelbödigten Transaktionen“ mit dem Verweis, dass Spielphase 4 sich mit diesen befasst.
- c) Eine nähere Erläuterung der doppelbödigten Transaktionen sollte erst auf Eckfeld 3 unmittelbar vor Spielphase 4 erfolgen.

Durch diesen phasenweisen Theorieinput haben die Teilnehmer die Gelegenheit, eine Landkarte der Transaktionsanalyse intuitiv zu erfassen, bevor sie sich mit der nächsten Landkarte vertraut machen.

6.2.1 Kurzeinführung: Die Transaktionsanalyse

Die Transaktionsanalyse ist ein psychologisches Modell, das von dem kanadisch-amerikanischen Sozialpsychiater Eric Berne in den 50er und 60er Jahren des vergangenen Jahrhunderts begründet und seither kontinuierlich weiterentwickelt wurde. Ihre zentralen Aussagen über menschliches Verhalten und menschliche Kommunikation besagen:

6.2.2 Kurzeinführung: Ichzustände

Wenn Menschen kommunizieren, dann tun sie das immer aus ihrem „Ich“ heraus, das im Verhalten sechs verschiedene Zustände einnehmen kann:

6

- elterlich (Eltern-Ichzustand, **EL**) auf zwei verschiedene Arten:
 - a) fürsorglich und um den anderen bemüht (fürsorglicher Eltern-Ichzustand, **fEL**)
 - b) kritisch und den anderen bewertend (kritischer Eltern-Ichzustand, **kEL**)
- erwachsen (unserem Alter, Geschlecht, kulturellen und sozialen Hintergrund entsprechend (Erwachsenen-Ichzustand, **ER**)
- kindlich (Kind-Ichzustand, **K**) auf drei verschiedene Arten:
 - a) angepasst und ängstlich (angepasster Kind-Ichzustand, **aK**)
 - b) trotzig, widerständig und rebellisch (rebellischer Kind-Ichzustand, **rK**)
 - c) unbefangen, spontan und natürlich (freier Kind-Ichzustand, **fK**)

6.2.3 Kurzeinführung: Transaktionen

Wenn sich ein Mensch mit einem anderen kommunizierend in Beziehung setzt, bedeutet das immer, dass Ichzustände miteinander in Kontakt kommen. Dabei wird eine Botschaft von einem Ichzustand der einen Person an einen Ichzustand der anderen Person gesendet, die wiederum von diesem oder einem anderen ihrer Ichzustände her reagiert. Diese kleinste Einheit der Kommunikation mit einem Hin und einem Zurück wird „Transaktion“ genannt. Dabei können wir drei verschiedene Arten von Transaktionen unterscheiden:

- parallele
- gekreuzte und
- doppelbödig Transaktionen.

Trainerhinweis: Sie finden weiterführende Informationen zur Transaktionsanalyse in Kapitel 8 dieses Trainerleitfadens. Versuchen Sie, die Einführungen jeweils so kurz wie möglich und so lang wie nötig zu halten.

6.3 Willkommen bei den Schuberts

In diesem Spiel werden wir die Familie Schubert kennenlernen und sie in verschiedenen Situationen in ihren Persönlichkeiten und in ihren Beziehungen erleben und begleiten.

Die vier Schuberts sind:

Rolf, der Vater, ist 55 und Abteilungsleiter in einer Bank. Er tritt vom Typ her oft übersicher auf. Das heißt, er kompensiert innere Unsicherheit durch scheinbar große Sicherheit nach außen. Er wirkt so, als ob er für alles eine einfache und klare Lösung parat hätte, und versucht so, die Komplexität des Lebens auf simple Regeln und Sachverhalte zu reduzieren.

Sein Umfeld außerhalb der Familie: Rolfs Abteilung umfasst drei Teams mit je acht bis zehn Mitarbeitern, die Teamleiter führt er direkt. Auf der gleichen Ebene gibt es in seinem Bereich fünf weitere Abteilungsleiter, darüber den Bereichsleiter.



Heike, die Mutter, ist 52 und Lehrerin an einer Grundschule. Heike neigt in ihrer Familie und den Kindern in ihrer Klasse gegenüber zu Überfürsorglichkeit und Selbstüberforderung, das kompensiert sie manchmal durch rebellisches oder kritisches Verhalten anderen gegenüber.

Ihr Umfeld außerhalb der Familie: Heike unterrichtet eine dritte Klasse. Mit einer Kollegin ist sie eng befreundet, zu den anderen ist ihr Verhältnis eher distanziert. Ihre Schulleiterin ist von ihrer Aufgabe oft überfordert.

Anna, die Tochter, ist 23 und studiert Betriebswirtschaft. Sie ist ungeduldig und zielstrebig, und sie kämpft immer wieder mit Selbstzweifeln.

Ihr Umfeld außerhalb der Familie: Anna hat einen festen Freund, der mit ihr gemeinsam studiert. Sie steht am Beginn ihrer Masterarbeit und hat immer wieder Schwierigkeiten mit dem Professor, bei dem sie ihre Arbeit schreibt.

Moritz, der Sohn, ist 18 und Azubi in einem Industrieunternehmen. In seinem Verhalten wirkt er oft spätpubertär mit einem Hang zur Rebellion. Wie Rolf tendiert auch er zur Übersicherheit.

Sein Umfeld außerhalb der Familie: Moritz arbeitet unmittelbar mit drei anderen Azubis zusammen, die von einem Lehrlingsausbilder begleitet werden. Sein direkter Vorgesetzter ist der Werksleiter. Über sein privates Leben weiß die Familie nicht viel.

Alle Spielsituationen stammen aus den Lebenswelten der handelnden Personen:

- aus ihrer Privatwelt: das sind kommunikative Episoden aus dem privaten Umfeld der Schuberts, in ihrer Familie und ihren sonstigen privaten Beziehungen
- aus ihrer Organisationswelt: damit sind Gespräche gemeint, in denen es um die Strukturen und die Dynamik der Organisationen geht, in denen die Vier sich bewegen: in der Bank, in der Schule, an der Universität und im Lehrbetrieb
- und aus ihrer Professionswelt: dabei geht es um die Kommunikation aus den beruflichen Rollen heraus: als Abteilungsleiter, als Lehrerin, als Studentin und als Azubi



Trainerhinweis: Die Übersichtskarten „Willkommen bei den Schuberts“, welche den Teams vorliegen, beschreiben nur Namen, familiären Kontext und Beruf der einzelnen Mitglieder der Familie Schubert. Die in diesem Kapitel genannten Zusatzinformationen sollen Ihnen als Trainer dabei helfen, die handelnden Personen bei Bedarf möglichst lebendig zu verkörpern.

Hat Ihnen diese Leseprobe gefallen?

Als Mitglied von **Training aktuell** erhalten Sie beim Kauf von Trainingsmedien Sonderpreise. Beispielsweise bis zu **20% Rabatt auf Bücher**.

Zum Online-Shop

Training *aktuell* einen Monat lang testen



Ihre Mitgliedschaft im Testmonat beinhaltet:

- ▶ eine ePaper-Ausgabe **Training aktuell** (auch Printabo möglich)
- ▶ **Teil-Flatrate** auf 5.000 Tools, Bilder, Inputs, Vertragsmuster www.trainerkoffer.de
- ▶ **Sonderpreise** auf Trainingsmedien: ca. **20% Rabatt** auf auf Bücher, Trainingskonzepte im Durchschnitt **70 EUR günstiger**
- ▶ **Flatrate auf das digitale Zeitschriftenarchiv**: monatlich neue Beiträge, Dossiers, Heftausgaben

Mitgliedschaft testen